

SUPLEMENTO PROMOCIONAL
REVISTA OFICIAL XBOX
XBOX
Revista Oficial Xbox. Edición España
Acción sin límite:
WRECKLESS
Descubre uno de los mejores juegos de conducción para Xbox
DENTRO:
TONY HAWK'S 3
MAD DASH RACING
BLOOD OMEN 2
MAX PAYNE
DARK SUMMIT
PATROCINADO POR: PROEIN
MC

DESARROLLADOR: **BUNKASHA PUBLISHING** EDITOR: **ACTIVISION** DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **1 - 2** WEB OFICIAL: **WWW.GOWRECKLESS.COM**

WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS

Acción desenfrenada en las calles de Hong Kong

Como en las mejores películas de acción *Wreckless: The Yakuza Missions* será el primer juego de conducción para Xbox basado en misiones plagadas de acción desenfrenada, intriga, alta velocidad, suspense, total libertad de movimientos y gráficos hiperrealistas. Nada más cargar el juego, nos encontraremos con el infernal tráfico de Hong Kong caracterizado por sus miles de coches, autobuses, motocicletas, tiendas callejeras y templos, todos ellos reproducidos con un estilo gráfico que dejará al más escéptico al borde de un colapso.

Como toda buena película de acción asiática que se precie, *Wreckless* estará ambientado en las abarrotadas calles de Hong Kong, controladas por la mafia oriental *Yakuza*. Deberemos escoger entre dos opciones, cada una con su propio argumento: una pareja de agentes femeninas del grupo de élite anti-Yakuza, o un agente espía que intenta descubrir las conexiones que unen a la mafia con ciertos miembros corruptos de la policía. Esto ya nos sitúa en una de esas películas al más puro estilo oriental, aunque veréis que está aliñado con los más audaces gráficos.



↑ Cada elemento de la ciudad se reflejará en la carrocería de nuestros bólidos sin perder velocidad.

Dependiendo del personaje que hayamos elegido, el juego nos ofrecerá distintas misiones de un total de 20. En la primera, por ejemplo, tendremos que salvar una furgoneta armada que es perseguida por los matones asiáticos del *Yakuza*. Si nos decantamos por las agentes, debemos empotrar nuestro coche en los de nuestros enemigos, pero si seleccionamos encarnar al espía seremos nosotros quienes tengamos que conducir la furgoneta al aeropuerto.

En la segunda misión competiremos contra un compañero del cuerpo de policía para destruir unas tiendas callejeras que la mafia utiliza para blanquear dinero negro. Cada tienda reparte un número de puntos y ganará el primero que sume 100. Con nuestra conducción alocada sembraremos el pánico entre los viandantes, que se tirarán para salvar el pellejo, en la misma línea de *Midtown Madness*. El resto de las misiones de *Wreckless* consistirán en rescatar a un capitán de policía atrapado en un túnel destruido, capturar al jefe de la mafia antes de que escape en helicóptero, y limpiar el camino por el que circula un autobús secuestrado, cargado de bombas, antes de que choque y explote (al más puro estilo *Speed*).

El denominador común de las diez misiones del juego de Bunkasha es la acción vertiginosa y la interacción con el entorno. Podremos explorar toda la ciudad. ¿No os apetece ver desde cerca un templo budista? Cogeremos nuestro coche y atravesaremos la plaza, mientras los transeúntes correrán despavoridos. Y a medida que nos aprendamos los circuitos, buscaremos atajos y rutas alternativas entre casa y casa o en los sitios más inesperados y de difícil acceso de la ciudad. Conducir a altas velocidades por nuestro entorno no va a ser de ninguna manera tarea fácil, y colisionaremos o volcaremos un sin fin de veces, por no mencionar las piruetas, saltos mortales y aterrizajes forzosos, entre otras muchas cosas...

No nos sorprende en absoluto que *Wreckless* sea un juego exclusivo de Xbox por el tremendo desgaste de hardware que requiere, y nos atrevemos a decir sin equivocarnos que sólo Xbox puede desplegar tal magnitud de efectos, colisiones y efectos. Después de probar algunos títulos de Xbox vamos intuyendo las enormes posibilidades que nos ofrece la consola de Microsoft y hasta ahora es *Wreckless* el juego gráficamente más aprovechado. Añadámosle detalles como la nitidez del fondo o los distintos tipos de luces reflejadas según la hora del día que sea, o posibles fuentes de luz tales como las farolas y podremos comprobar que el aspecto gráfico ha sido uno de los elementos más mimados del juego, y eso que es un juego de primera generación. Por no hablar de las sombras, explosiones y efectos de humo y partículas de los que hace gala *Wreckless* cuando un coche se accidenta, derrapa o pasa rozando por una pared o bordillo. Para transmitir la sensación de velocidad se ha utilizado un efecto de *blurring*, que valoraremos en detalle en las espectaculares repeticiones. Éstas no se limitarán a grabar nuestras persecuciones, sino que adoptarán ángulos de cámara distintos, e incluso colores distintos, como si de una película de acción se tratara.

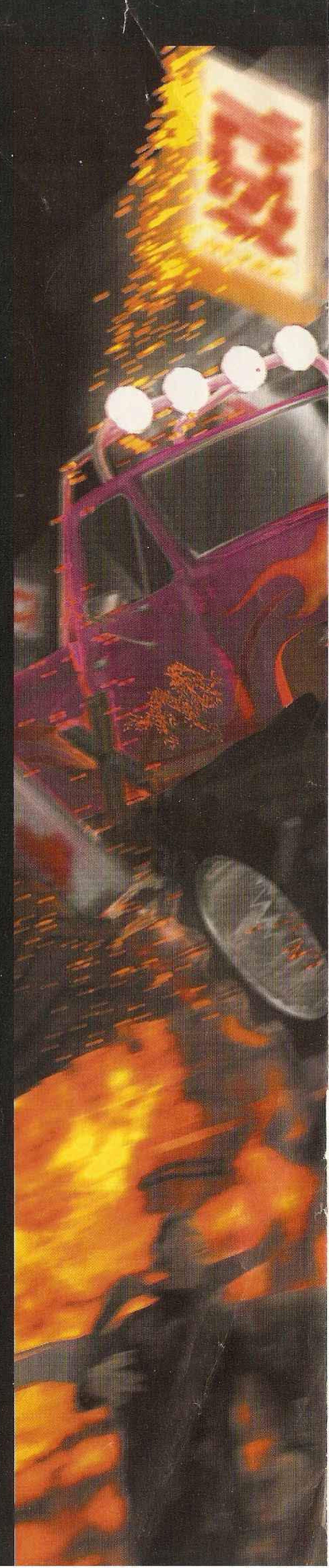
PAGAREMOS CARAS LAS IMPRUDENCIAS, PUES NUESTRO COCHE NO ES INDESTRUCTIBLE

De entre los diez vehículos a nuestra disposición hay un coche de policía de tres ruedas, todoterrenos, ambulancias, camiones de basura, furgonetas blindadas e incluso un tanque. Según vayamos completando ciertos encargos y resolviendo algunos «puzzles», iremos ganando acceso a muchos más vehículos, cada uno con sus propias características de conducción en cuanto a velocidad, giro, peso, aceleración y frenada. Podremos evitar el intenso tráfico real o convertirnos en el rey de la calzada. A diferencia de otros juegos, las imprudencias las pagaremos caras puesto que nuestro coche no es indestructible y después de algunos choques nuestro vehículo terminará hecho añicos, y será inmanejable. No sólo nosotros sufriremos las inclemencias de los golpes; los coches del tráfico sufrirán igualmente daños, así como los elementos de nuestro entorno, cuyos trozos se esparcirán por las calles, dejando la ciudad hecha un caos.

En *Driver* y *Midtown Madness* teníamos que huir de la policía, mientras que aquí nadie frenará nuestras carreras, ya que ahora seremos nosotros mismos un agente de policía. Las ciudades son tan soberbias como caóticas, con sus transeúntes, tráfico real y sobre todo acción y velocidad a raudales. ● RDX



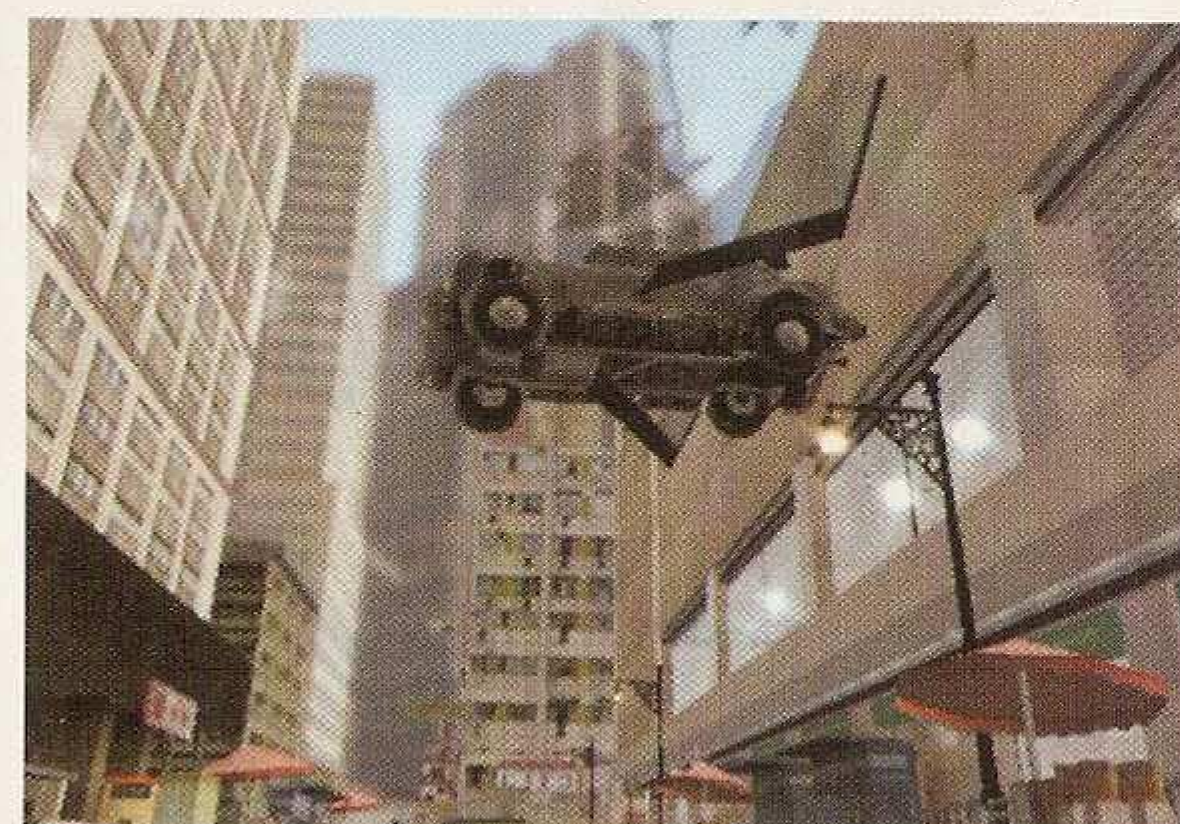
↑ Los coches sufrirán deformaciones en tiempo real que afectan la física del coche, así que habrá que pisar a fondo el acelerador sin destrozar el coche.



↑ Nosotros seremos los encargados de evitar a los coches de las calles de Hong Kong, o convertirnos en el rey de la calzada, aunque las imprudencias al volante se pagarán caras.



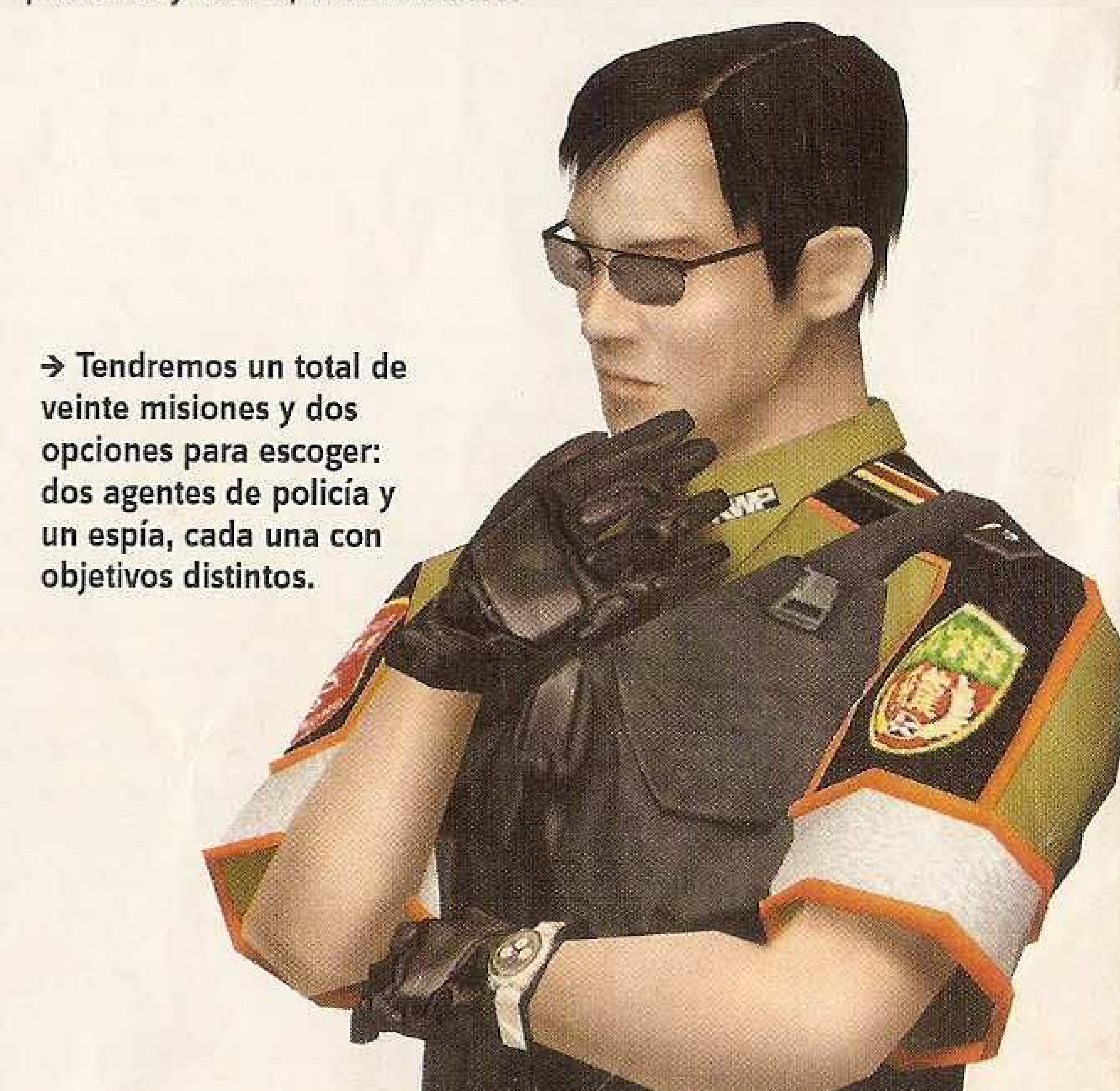
↑ En un principio tendremos diez vehículos y desbloquearemos más a medida que avancemos en el juego.



↑ Si queremos terminar las misiones, habrá que aprenderse los circuitos y buscar atajos y rutas alternativas situadas en los lugares más inaccesibles del juego.



↑ Se ha creado un ambiente cargado de detalles con postes, señales, carteles de señalización de direcciones, anuncios, tablones, los pivotes de las aceras, farolas y por supuesto, peatones y tráfico, mucho tráfico.



→ Tendremos un total de veinte misiones y dos opciones para escoger: dos agentes de policía y un espía, cada una con objetivos distintos.



↑ El *Ranger* Jefe O'Leary nos ha prohibido el acceso a la cumbre de la montaña, y ha diseminado carteles por *Mount Garrick* con nuestras fotos para que sus compañeros sepan con exactitud a quiénes perseguir.

DESARROLLADOR: **RADICAL ENTERTAINMENT** EDITOR: **THQ** DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **4** WEB: **WWW.THQ.COM/DARKSUMMIT/MAIN.HTM**

DARK SUMMIT

Esquía,escapa, lucha, salta y sobrevive en el primer juego de *snowboard* con misiones

↑ Muchas misiones tendrán lugar de noche. En esta deberemos destruir un cartel.

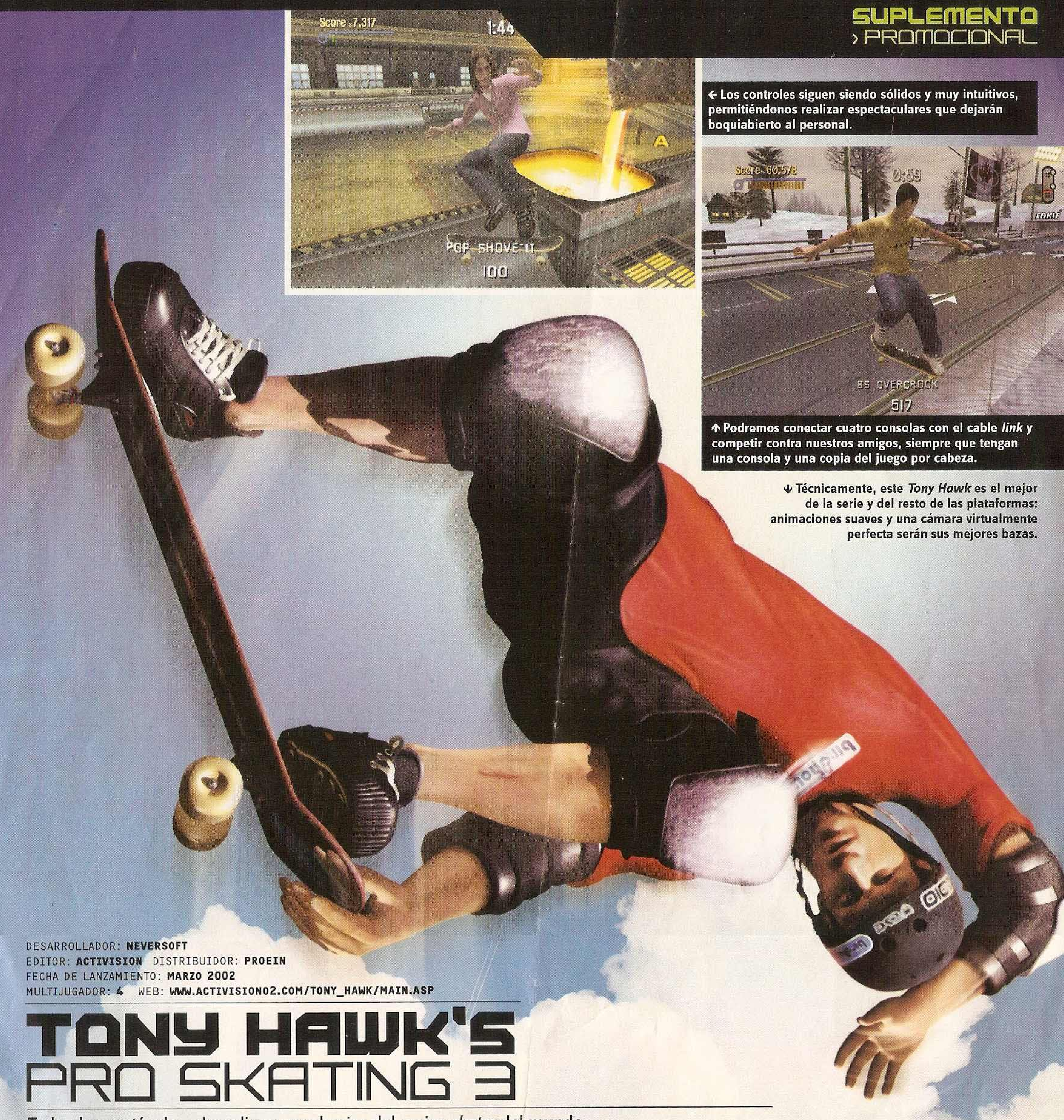
DARK SUMMIT es un juego de *snowboard* con un planteamiento original: es el primero del género que incorpora misiones. Mount Garrick ha sido ocupado por un peligroso grupo militar que esconde un secreto. Nuestra misión será subirnos hasta la cumbre del monte y descubrir que se traen entre manos un grupo de militares y el enigmático *Ranger* Jefe O'Leary.

Jugaremos con Naya y deberemos cumplir un total de 45 misiones entrelazadas por una línea argumental. En ocasiones tendremos que llevar a cabo el objetivo en un tiempo límite, o realizando acrobacias que sumarán un buen número de puntos, como por ejemplo destrozando carteles, saltando encima de helicópteros, desactivando bombas, evitando proyectiles o escapándonos de las garras de enloquecidos guardas forestales. Además, podremos dialogar con todos los personajes y el resto de corredores, para enterarnos de lo que cuecen los militares. Cada misión nos recompensará con una suma de dinero que nos permitirá subir gradualmente hasta la cima de la montaña, donde reside el verdadero misterio del juego. Afortunadamente, podemos repetir las pruebas más complicadas, sin tener que volver a empezar desde el principio.

Como es habitual en el género, al solucionar cada misión desbloquearemos nuevos trajes, corredores y circuitos. Los seis *snowboarder* tendrán características, actitud y personalidad propia. *Dark Summit* incluye un total de cuatro áreas de la montaña bastante grandes. Una vez desbloqueada una pista, podemos acceder al modo Fresh Circuit, y descender ladera abajo realizando acrobacias, sin tener que cumplir ningún objetivo. Al margen del modo misión en solitario y del «Nuevo Circuito», tendremos un modo multijugador para hasta cuatro personas a pantalla partida.

En cuanto a los gráficos, nos encontraremos con inmensos circuitos recreados con detalle y embellecidos con efectos de sombras y luces dinámicas, así como transiciones muy fluidas entre las distintas zonas, que serán prácticamente imperceptibles. El juego reproducirá también el día y la noche. No siempre los títulos que mezclan varios géneros se ganan la confianza de los jugadores, pero más que una mezcla, *Dark Summit* expande el estilo de los juegos de *snowboard* añadiendo una línea argumental y numerosas misiones que solucionar. Sin duda, un planteamiento muy original acompañado por gráficos de última generación. ● **ROX**

↓ En algunas misiones nos perseguirán unos *rangers* furiosos, como éste, que nos tiene casi cogidos.



← Los controles siguen siendo sólidos y muy intuitivos, permitiéndonos realizar espectaculares que dejarán boquiabierto al personal.

↑ Podremos conectar cuatro consolas con el cable *link* y competir contra nuestros amigos, siempre que tengan una consola y una copia del juego por cabeza.

↓ Técnicamente, este *Tony Hawk* es el mejor de la serie y del resto de las plataformas: animaciones suaves y una cámara virtualmente perfecta serán sus mejores bazas.

DESARROLLADOR: **NEVERSOFT**
EDITOR: **ACTIVISION** DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002**
MULTIJUGADOR: **4** WEB: **WWW.ACTIVISION02.COM/TONY_HAWK/MAIN.ASP**

TONY HAWK'S PRO SKATING 3

Todo el espectáculo, adrenalina y acrobacias del mejor *skater* del mundo.

CON EL PASO DE LOS AÑOS, *Tony Hawk* ha transformado un deporte minoritario en un género que no puede faltar en ninguna consola que se precie. Ésta es la primera versión del juego de monopatín que llega a Xbox, y lo hace varios meses después de su salida para PS2. Será una conversión perfecta con el aliciente de un nuevo circuito y un personaje exclusivo. En su lugar, junto con el modo a pantalla partida, podremos vernos las caras hasta con otros tres amigos en el modo *link*, conectando cuatro consolas.

El desarrollo del juego es idéntico a las anteriores versiones: tendremos que demostrar toda nuestra habilidad en el monopatín en un tiempo límite, ya sea en el modo carrera en escenarios urbanos, o en algunas de las pistas más famosas del mundo. Las misiones son más articuladas que en anteriores entregas ya que ahora tenemos que encontrar un objeto y entregárselo a otro personaje que nos llevará a una nueva zona de la ciudad. Para cada acrobacia y combinación conseguiremos unos puntos y, para los pocos que aún no conocen la serie, decir que hay quienes siguen jugando al primer *Tony Hawk*, intentando superar sus mejores resultados. Y es que *Tony Hawk's Pro Skater* es uno de los juegos más adictivos, imitados y divertidos del mercado.

Esta versión brilla por su magistral gestión de la cámara, por los fantásticos escenarios urbanos pululantes de tráfico real y peatones y por las animaciones tan fluidas de las que hace gala.

Igual que en las otras plataformas, si no nos conformamos con los patinadores por defecto, crearemos el nuestro con el completo editor repleto de opciones. Además, la banda sonora es de lujo, con Jennifer Lopez, Bo Diddley, KRS One y los Ramones.

Ya falta poco para que el juego salga a la venta. Mientras tanto, iremos entrenando con nuestra beta. ● **ROX**

DESARROLLADOR: **CRYSTAL DYNAMICS** EDITOR: **EIDOS INTERACTIVE** DISTRIBUIDOR: **PROEIN** FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **4** WEB: **WWW.MADDASHRACING.COM**

MAD DASH RACING

En la lucha por la supervivencia no hay reglas: juega a lo grande, juega sucio, o no conseguirás nada.

CRYSTAL DYNAMICS nos ofrece un original juego de carreras y aventura 3D desarrollado exclusivamente para Xbox. En *Mad Dash Racing* no competiremos con coches, sino que correremos a pie. Escogeremos uno de los nueve personajes y comenzará la diversión: saltaremos, volaremos, nos deslizaremos, repartiremos puñetazos, nadaremos y treparemos por cuerdas con el único objetivo de ganar la carrera. En el camino nos encontraremos con los subalternos de Xex, que intentarán obstaculizar nuestro camino y hacernos perder segundos valiosos, así como con decenas de plantas carnívoras, bolas de magma voladoras, pozos de alquitrán o arenas movedizas, entre otros obstáculos.

No nos bastará con correr, sino que deberemos encontrar los numerosos atajos escondidos en los escenarios. El estilo de juego será puramente arcade, rápido y frenético, debido a las habilidades de los graciosos personajes de *Mad Dash Racing*. Para poner algunos ejemplos, Zero-G es un perro robot estresado por los años pasados en una jaula de tigre. Chops es una grosera criatura que está obsesionada por las mujeres, quienes evidentemente no valoran sus maneras poco señoriales, y Betty, una chica aparentemente encantadora que se ha hecho famosa por sus repentinos cambios de humor y la maestría con la que maneja su llave inglesa. Hay nueve personajes, cada uno con su propia actitud y características que se adaptan a determinados circuitos, y están decididos a ganar la carrera cueste lo que cueste. Porque de esto se trata, ganar a costa de los adversarios y luchar hasta el final.

Los protagonistas del juego son, sin embargo, los enormes circuitos, tremendamente variados y repletos de trampas, enemigos y plataformas para saltar más alto, o barras en las que deslizarnos a toda velocidad. A lo largo de ocho niveles patinaremos en ríos de lava, descenderemos montañas heladas y nos abriremos camino entre rocas colosales, cascadas, volcanes, bosques y alcantarilla infestadas de enemigos.

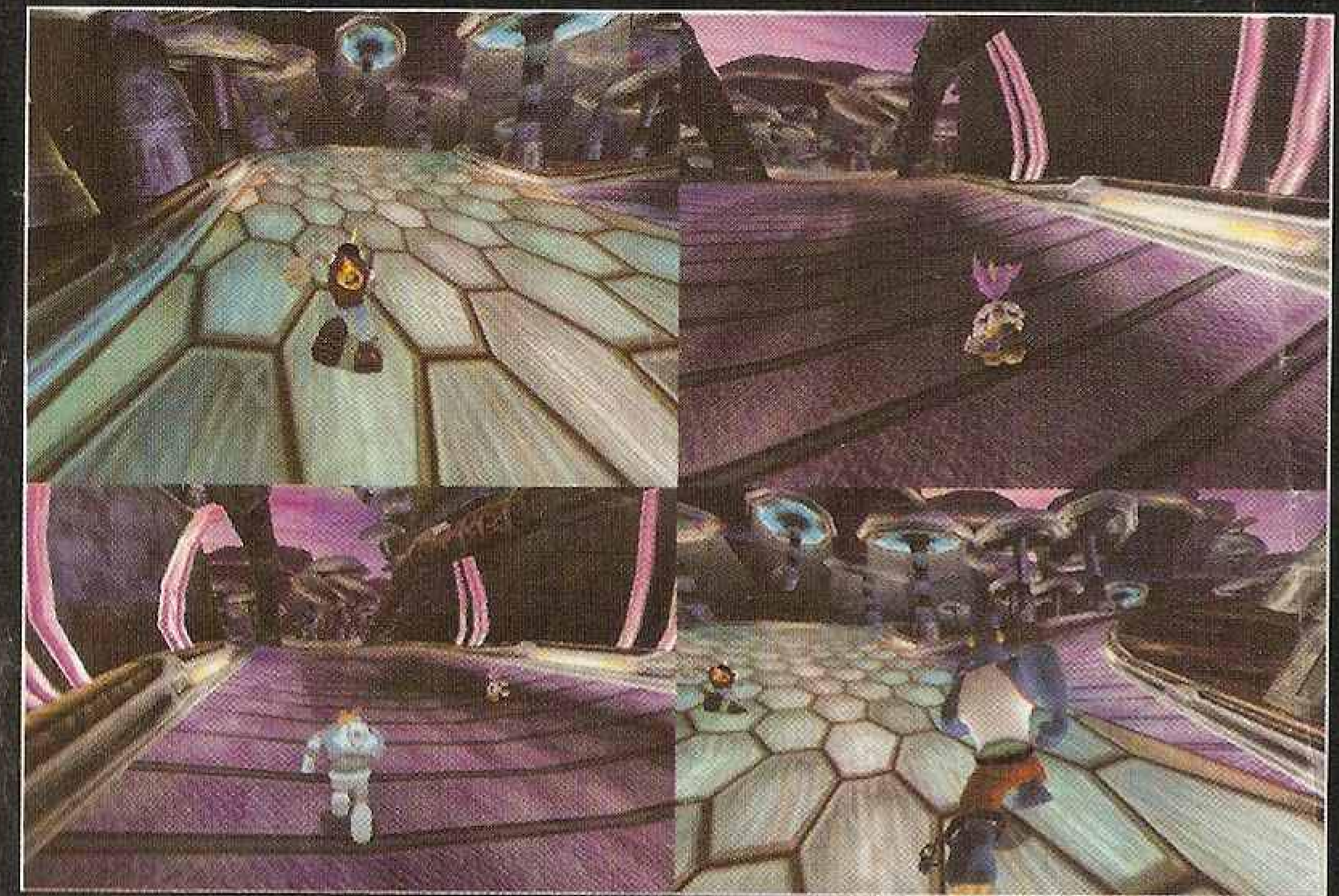
Al margen de los numerosos personajes y objetos escondidos, en un futuro próximo, Crystal Dynamics aprovechará la conexión a Internet de Xbox para ofrecernos nuevos corredores, circuitos y quizá incluso jefes de nivel, que aumentarán considerablemente el atractivo del juego.

Mad Dash Racing brilla sobre todo en el modo multijugador, para cuatro a pantalla partida, que aumentará la diversión que entraña estorbar a nuestros rivales de carne y hueso con todos los medios que hagan falta, ya sean simples trampas, bombas de TNT, misiles sensibles al calor o arrojándoles rocas.

Queda por comprobar la profundidad de su jugabilidad, y averiguar las ventajas que supondrán los movimientos especiales y trampas contra los rivales, a la hora de ganar una carrera. Todo esto lo sabremos a mediados de marzo, cuando el juego salga a la venta. ● **ROX**



↑ El mundo de fantasía creado por Crystal Dynamics es pintoresco y variopinto, y destaca por los efectos de sombras, iluminación y, sobre todo, el agua.



↑ El juego brilla por su diversión en el modo multijugador a pantalla partida: corre, pega, salta, vuela, no te cortes y tira rocas o dinamita a tus oponentes. Juega sucio o no ganarás.



↑ En nuestra carrera contrarreloj deberemos recoger numerosos objetos que nos otorgarán habilidades especiales. Pero cuidado, si chocamos con nuestros enemigos, perderemos todos los objetos.



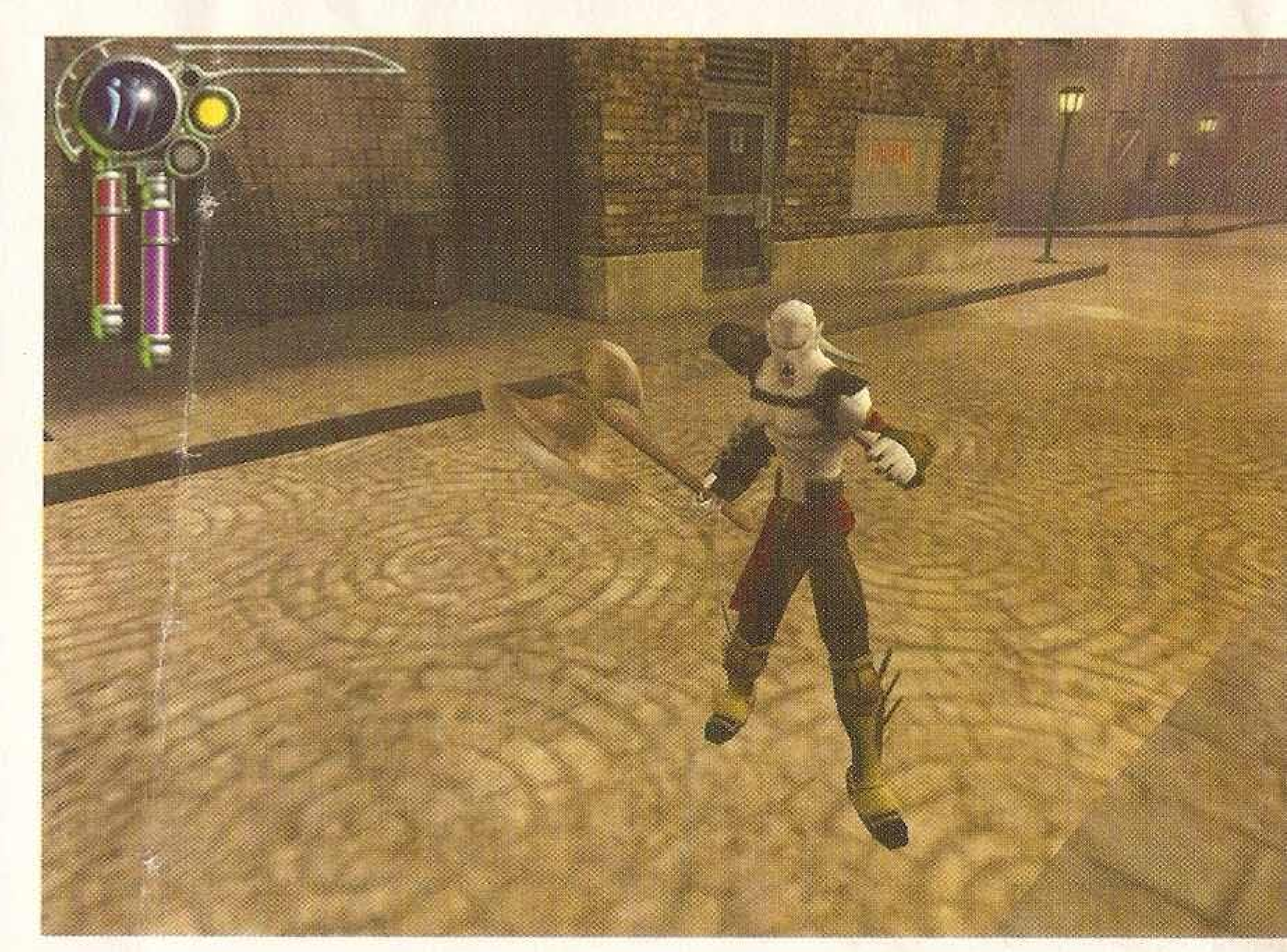
↑ Los escenarios son tremendamente variados, con volcanes, alcantarillas, bosques, playas, arenas movedizas y un largo etcétera.



↑ Cada personaje se especializa en una de tres habilidades: pegar, correr o deslizarse y, los personajes pueden acceder a zonas especiales, atajos y *power-ups* únicos.



↑ Kain es un poderoso vampiro anti-héroe respaldado por el argumento del anterior *Blood Omen* y de la serie *Soul Reaver*.



↑ Kain podrá manejar un arma y realizar combos y movimientos especiales.

DESARROLLADOR: **CRYSTAL DYNAMICS** EDITOR: **EIDOS** DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **NO**
WEB: **WWW.EIDOSINTERACTIVE.COM/GSS/LEGACY/BLOODOMEN2/MAIN.HTML**

BLOOD OMEN 2

Ser malos, a veces, es bueno...

BLOOD OMEN 2 es un juego de acción y aventura en tercera persona que nos mete en la piel del vampiro Kain, un antihéroe que conocimos en el primer *Blood Omen*, de PSX. Han pasado cuatrocientos años desde que Kain se enfrentó al dilema entre sacrificarse para sanar la tierra o rechazar la inmolación y decidir la corrupción del mundo. Optó por gobernar el reino de Nogoth en su condenación, convirtiéndose en un vampiro todopoderoso.

En la anterior entrega, Kain fue derrotado por el caballero Sarafan, perteneciente a una orden de humanos fanáticos liderados por un misterioso y valiente personaje conocido como el Señor de los Sarafan. El vampiro Kain permaneció en coma durante cuatro siglos, para curarse de las heridas letales que recibió. Al despertar en la ciudad de Meridian, se encuentra con que está dominada por los Sarafan, quienes se empeñan en limpiarla de vampiros.

Tras siglos de hibernación, nuestros poderes vampíricos han desaparecido casi por completo, y nos costará sangre, sudor y lágrimas recuperarlos. Nos animará nuestra sed de venganza, las ganas de recuperar la omnipotente espada Soul Reaver (arranca ánimas) y la impaciencia por volver a dominar las tierras de Notogh.

El juego se presenta como una equilibrada mezcla de complejos combates cara a cara, con momentos de sigilo, exploración y resolución de enigmas. Su argumento se nos desgranará en secuencias cinemáticas que ganaremos al eliminar a los enemigos y solucionando los puzzles del juego. La ciudad estará poblada por ingenuos transeúntes con quienes podremos interactuar, en la línea de un juego de rol. No seremos jamás un personaje demasiado popular, aunque no faltarán quienes accedan a dialogar con nosotros. Lo que los ciudadanos ignoran es que a menudo les haremos una visita nocturna, para alimentarnos con su sangre. Después de todo, ¡somos un vampiro! Esta sangre se almacenará en una barra vertical a la izquierda de la pantalla. En otra barra se mide el «Lore», nuestra habilidad para matar, que se incrementará a medida que recuperemos nuestros antiguos poderes y aumentará la cantidad de sangre que podremos acumular.

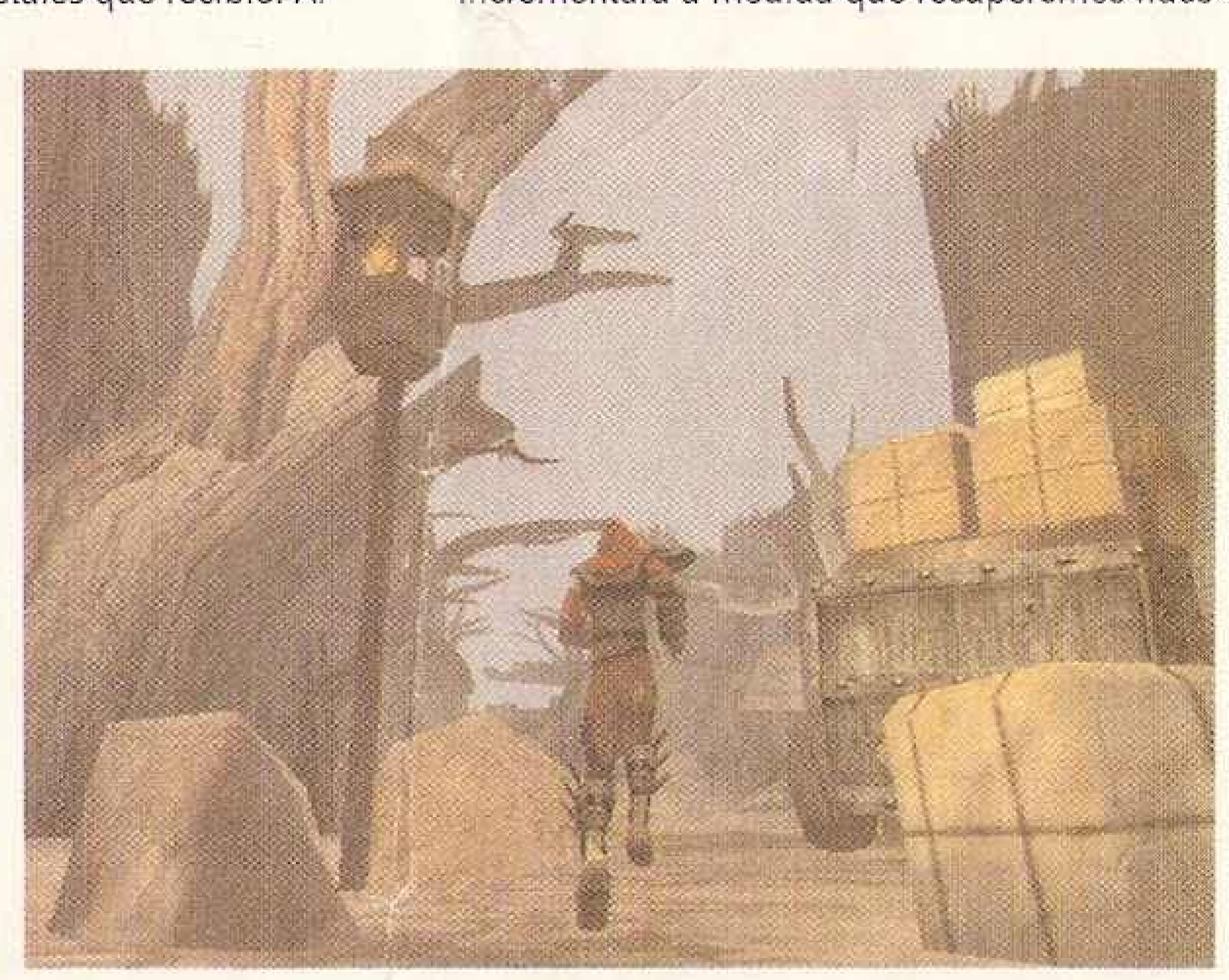
Blood Omen 2 contará con cincuenta personajes distintos, desde los aristocráticos Caballeros Sarafan hasta los aldeanos, mercaderes y aberrantes monstruos como arañas, demonios y criaturas sin ojos. Tendremos dos opciones, ya sea liarnos a espadazos con todo ser que se mueva, sin muchas visas de sobrevivir, o combinar los combates con el sigilo, y acercarnos a las espaldas de los enemigos para decapitarles o arrancarles el corazón antes de que nos vean y reaccionen. En ocasiones, podremos hacer explorar barriles desde lejos, para matar a todos los monstruos de una habitación. Gracias a nuestros poderes mentales, realizaremos grandes saltos y nos esconderemos en la oscuridad de los tejados para aterrorizar a los ciudadanos o engañar a nuestros adversarios. Para ello, conta[illegible]os con la ayuda de la *interface*, que nos mostrará en pantalla los «Dark Gifts», unas esferas cuyo color revelará la actitud de los rivales, que pueden estar buscándonos, ignorándonos o no haber percibido aún nuestra presencia.

Si bien a primera vista, *Blood Omen* 2 podría parecer un simple juego de aventura, su sistema de combate dinámico es muy completo. Los enfrentamientos requerirán gran habilidad para esquivar los golpes, o girar alrededor de los enemigos para aprovechar sus puntos débiles. Al principio, Kain luchará en combates cuerpo a cuerpo armado de sus afiladas garras, y conforme avancemos, nos haremos con las armas de los enemigos. Habrá un total de ocho tipos de armas, entre ellas espadas, hachas, dagas, mazas, y garrotes, con las que se podrán realizar movimientos especiales de ataque y defensa, así como numerosas combinaciones al estilo de los juegos de lucha. Kain podrá manejar una sola arma a la vez, aunque las armas se estropean por el uso, así que tendremos que explorar y matar más para conseguir nuevas armas.

Blood Omen 2 es un título prometedor que destaca por su argumento, la atmósfera gótica y la posibilidad de encarnar a un antihéroe. Su refinado sistema de combate, que recuerda a los juegos de lucha, se combina con los enigmas y el sigilo propios de las aventuras. Jamás un ser tan diabólico había pisado una consola. ¡El reino de Nogoth volverá a ser nuestro!. ● **ROX**



↑ Los combates serán muy en la línea de los juegos de lucha, con bloqueos, movimientos especiales para cada arma e incluso combos que deberían satisfacer a los más exigentes.



↑ *Blood Omen* 2 se presenta como una equilibrada fusión de refinados combates con la exploración, el sigilo y la resolución de enigmas típicos de las aventuras.



El «Tiempo de Disparo» nos permitirá ver toda la acción a cámara lenta, mientras nos lanzamos a uno y otro lado, evitando los proyectiles y obligando a nuestros enemigos a tragar plomo.

DESARROLLADOR: **REMEDY ENTERTAINMENT** EDITOR: **ROCKSTAR GAMES/TAKE 2** DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2002** MULTIJUGADOR: **NO** WEB: **WWW.MAXPAYNE.COM**

MAX PAYNE

Al más puro estilo *Matrix*

MAX PAYNE es un juego de acción único que gozó de una excelente acogida en PC el pasado verano, así como en la versión para PS2 que acaba de estrenarse. Pronto comprobaremos si esta conversión para Xbox mantendrá todo su encanto, aunque todo parece apuntar hacia una respuesta afirmativa.

Nos contará la historia de un ex-agente de policía que lo ha perdido todo. Su familia ha sido asesinada y no va a detenerse hasta alcanzar la venganza. Con técnicas como el «*Flashback*» y la «voz en off», Max nos contará por qué está encaramado en un rascacielos de Nueva York, perseguido por la mafia y rodeado por la policía.

El juego de *Remedy Entertainment* tiene influencias de las películas de John Woo y *Matrix*. Además de un amplio arsenal, Max contará con una habilidad única, que ha sido definida como *Bullet Time* (tiempo de disparo). Al accionarla, todo, irá a cámara lenta. Escucharemos el latido de nuestro corazón y veremos como los indeseables de la ciudad desenfundarán sus armas y se nos acercarán amenazantes. Al igual que Neo, nos tiraremos al suelo y empezaremos a disparar ráfagas de proyectiles mientras volamos por el aire. No se tratará de una simple técnica gímnica, sino de una habilidad fundamental para avanzar, sobre todo en los niveles más complicados. Se medirá en una barra en pantalla y está pensada para no permitirnos aprovecharnos de ella.

Al igual que ocurría en PC, el juego se adaptará a la habilidad del jugador, y será virtualmente imposible eliminar dos veces a un enemigo de la misma manera. Así, aunque un jugador experto no tardará en terminarlo (alrededor de 10-12 h), será un placer volver a jugarlo, a un nivel más difícil y os aseguramos que no hay nada mejor que relajarse con una horita de *Max Payne*, tras un duro día de trabajo.

Tanto a nivel gráfico, como sonoro, *Max Payne* para Xbox reproducirá de forma magistral las peligrosas calles de Nueva York y nos otorgará gran libertad de movimientos. Podremos abrir todos los cajones o armarios en búsqueda de cualquier elemento que agilice nuestra venganza y nos permita eliminar a los malos de la ciudad.

Es una pena que esta conversión no traiga ningún extra, como los mejores niveles creados por los usuarios, ya que al contrario de la versión para PC, no incluirá el editor de niveles. Sin embargo, preparaos para el juego más intenso y cinematográfico del mercado, con gráficos soberbios, efectos visuales vistosos, una sorprendente cámara, un sonido magnífico, y técnicas únicas como el «Tiempo de Disparo». ROX